Champ électrostatique {1}{R}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Champ életrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ électrostatique {1}{R}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Champ életrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ électrostatique {1}{R}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Champ életrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}

Créature : horreur R

Défenseur
Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}

Créature : horreur R

Défenseur
Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}

Créature : horreur R

Défenseur
Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigies en tandem {2}{U}

Créature : humain et éclaireur C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que les Vigies en tandem sont associées à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigies en tandem {2}{U}

Créature : humain et éclaireur C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que les Vigies en tandem sont associées à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigies en tandem {2}{U}

Créature : humain et éclaireur C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que les Vigies en tandem sont associées à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigies en tandem {2}{U}

Créature : humain et éclaireur **C**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que les Vigies en tandem sont associées à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste lunatique {3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier **R**

{U}, {T} : Piochez deux cartes.
{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Le Chimiste lunatique inflige a une créature ciblée un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste lunatique {3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier **R**

{U}, {T} : Piochez deux cartes.
{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Le Chimiste lunatique inflige a une créature ciblée un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier **M**

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet {U}{R}

Éphémère **U**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet {U}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet {U}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet {U}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ionisation {1}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. L'Ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ionisation {1}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. L'Ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ionisation {1}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. L'Ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ionisation {1}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. L'Ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions fiévreuses {1}{U}{R}

Enchantement R

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions fiévreuses {1}{U}{R}

Enchantement R

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste d'Izzet {2}{R}

Créature : gobelin et sorcier R

Célérité
{R}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière.
{1}{R}, {T}, sacrifiez le Chimiste d'Izzet : Lancez n'importe quel nombre de cartes exilées par le Chimiste d'Izzet sans payer leur coût de mana.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoira des Guildûks {1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier R

{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin {U}{R}

Créature : gobelin et sorcier **C**

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index {U}

Rituel **C**

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin {U}{R}

Créature : gobelin et sorcier **C**

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel **R**

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts {U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreflux {U}{U}{R}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{U}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse {1}{U}{R}

Éphémère U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}{1}{U}

Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche du Cérébropyre {U}{R}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur la Recherche du Cérébropyre.
{1}{U}, retirez deux marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Piochez une carte.
{1}{R}, retirez cinq marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Elle inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien {2}{U}

Enchantement : aura C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)
Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast